Manual del Usuario

Versión 3.1 - Enero de 2011

Xedio Importer

Xedio

Parte de Xedio Suite

EVS

COPYRIGHT

EVS Broadcast Equipment – Copyright © 2010-2011. Reservados todos los derechos.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

La información de este manual se ofrece sólo con fines informativos y está sujeta a cambios sin previo aviso. Aunque se ha intentado garantizar al máximo que la información que contiene este manual es exacta y fiable y está actualizada, EVS Broadcast Equipment no se hace responsable de las imprecisiones o los errores que pueda contener esta publicación.

SUGERENCIAS Y COMENTARIOS

Tus comentarios nos ayudarán a mejorar la calidad de nuestros manuales. Si quieres enviarnos tus sugerencias o notificarnos cualquier error o imprecisión que encuentres en este manual, dirígete por escrito a doc@evs.tv.

CONTACTOS REGIONALES

Para ver una lista completa de las direcciones y los teléfonos de la sede y las oficinas regionales de EVS, consulta la sección correspondiente al final de este manual o bien visita esta página del sitio web de EVS: http://www.evs.tv/contacts.

MANUALES DE EVS EN EL SITIO WEB

Para ver la última versión de éste y otros manuales de productos de EVS, visita el centro de descargas de EVS en la dirección: http://www.evs.tv/downloadcenter.

Índice de materias

ÍNDICE DE MATERIAS III
NOVEDADES V
1. INTRODUCCIÓN 1
1.1 INFORMACIÓN GENERAL 1
1.1.1 Aplicación de software independiente o módulo integrado 1
1.1.2 Finalidad 2
1.2 CONTENIDOS QUE SE PUEDEN IMPORTAR 3
1.2.1 PROCESO DE IMPORTACIÓN GENERAL Y CAMPOS OBLIGATORIOS 3
2. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS P2, XDCAM Y XDCAMEX 4
2.1 INTRODUCCIÓN 4
2.2 PROCESO DE IMPORTACIÓN 5
2.3 CAMPOS DE LAS PESTAÑAS XDCAM, XDCAMEX Y P2 5
2.4 SETUP WINDOW (VENTANA DE CONFIGURACIÓN) 7
2.4.1 Pestaña Mode (modo) 7
2.4.2 Pestaña Defaults (valores predeterminados) 9
2.4.3 Pestaña Audio Channel Assignment (asignación de canales de audio) 11
3. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS DE VÍDEO, AUDIO O IMÁGENES FIJAS 14
3.1 INTRODUCCIÓN 14
3.2 IMPORTACIÓN DE UN SOLO ARCHIVO O POR LOTES 14
3.3 SETUP (CONFIGURACIÓN) 16
3.4 CAMPOS DE LA PESTAÑA VIDEO/AUDIO/STILLS 17
4. IMPORTACIÓN DE EFECTOS DE TRANSICIÓN (RTD) 19
4.1 INTRODUCCIÓN 19
4.2 INFORMACIÓN SOBRE ARCHIVOS TIFF Y RTD 19
4.2.1 Archivos Tiff que se necesitan para un RTD 19
4.2.2 Condiciones que deben cumplir los archivos TIFF 20
4.3 SETUP (CONFIGURACIÓN) 20
4.4 CAMPOS DE LA PESTAÑA RTD 21
5. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS DESDE SERVIDORES EVS 23
5.1 INTRODUCCIÓN 23
5.1.1 Acceso directo a los servidores de vídeo EVS 23
5.1.2 Acceso a los clips del servidor de vídeo o a los archivos de copia de seguridad 23
5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PESTAÑA EVS SERVER 24
5.2.1 Características generales 24
5.2.2 Área Server Structure (estructura del servidor) 24
5.2.3 Área Media Properties (propiedades del contenido) 25
5.2.4 Área Clip/Channel (clip/canal) 25
5.2.5 Setup (configuración) 25
5.3 USO DE LOS TRENES DE GRABACIÓN Y CLIPS DE LOS SERVIDORES EVS EN XEDIO 26
5.3.1 Cómo importar clips desde un servidor EVS 26
5.3.2 Acciones que se pueden realizar en CleanEdit 26

Novedades

En la tabla siguiente se muestran los apartados que se han actualizado para reflejar las nuevas funciones y las modificaciones introducidas en Xedio Importer, de la versión 3.1 de Xedio Suite (comparado con la versión 3.0).

En el manual del usuario se ha incluido el icono

en el margen izquierdo para resaltar la información relativa a la adición y modificación de funciones.

Haciendo clic en el número de cada apartado (o en la descripción) se puede ir directamente al apartado correspondiente.

Apartado	Descripción
1.2, 2	Posibilidad de importar archivos XDCAMEX.
2.4.3, 3.3	Asignación de pistas de audio: compatibilidad con 16 canales de audio en los archivos importados y posibilidad de definir la asignación de pistas de audio en función del tipo de archivo importado.

1. Introducción

1.1 INFORMACIÓN GENERAL

1.1.1 APLICACIÓN DE SOFTWARE INDEPENDIENTE O MÓDULO INTEGRADO

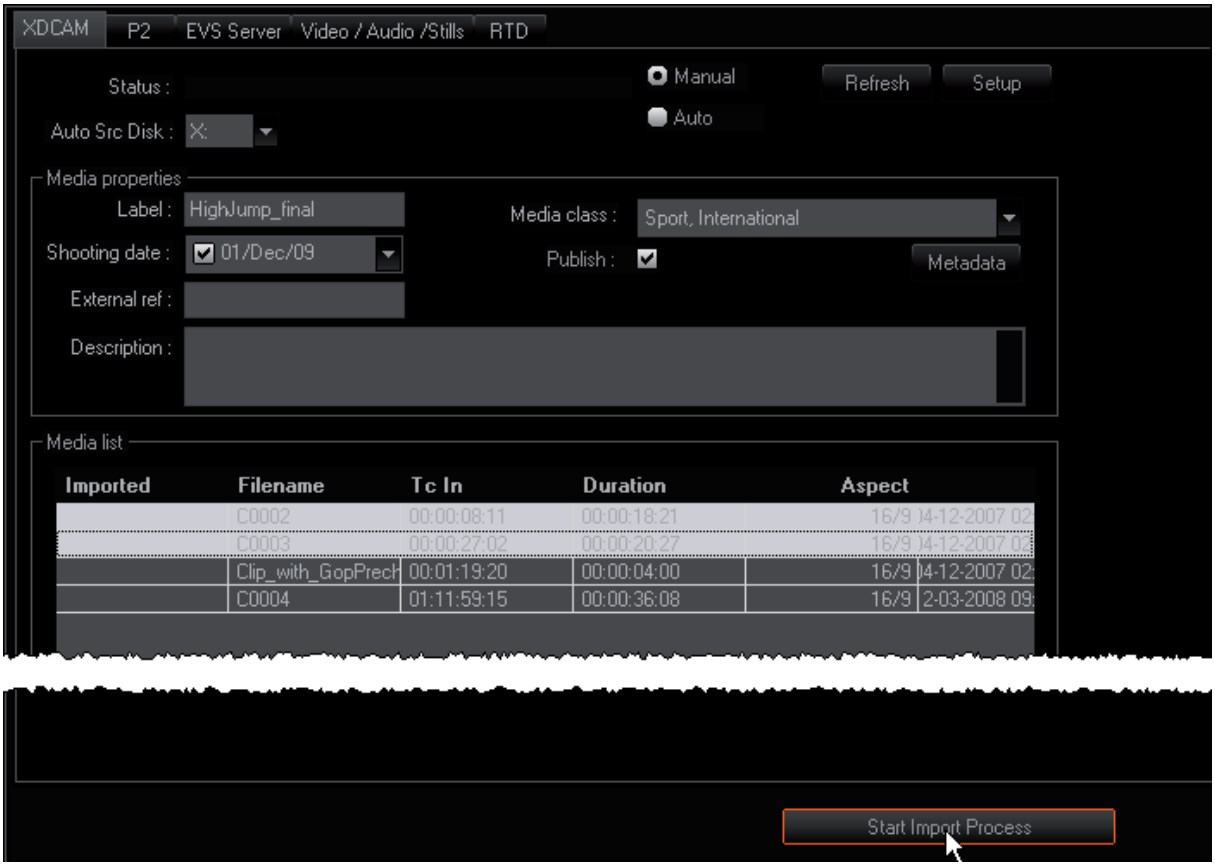
En Xedio Suite, la aplicación Xedio Importer permite importar archivos de contenidos para utilizarlos en el sistema. Xedio Importer está disponible en distintas modalidades:

- Como aplicación independiente.
- Como un módulo integrado en CleanEdit, al que se accede mediante la pestaña Media Importer.
- Como un módulo integrado en Xedio Manager, al que se accede mediante la categoría Media, con la herramienta Media Importer.

Las funciones de la aplicación independiente y del módulo integrado son las mismas. Sin embargo, pueden presentarse algunas diferencias, que se indican en este manual del usuario.

1.1.2 FINALIDAD

A través de Media Importer, los usuarios autorizados pueden importar contenidos que ya se han grabado y tienen un formato de archivo. Una vez importados, los archivos pasan a estar disponibles en la pestaña Media Manager de Xedio CleanEdit.



1.2 CONTENIDOS QUE SE PUEDEN IMPORTAR

En la ventana principal de Xedio Importer se pueden seleccionar los contenidos para su importación.

Las pestañas que se muestran dependen del tipo de contenido que se quiera importar.

- **Subpestañas P2, XDCAM y XDCAMEX**

  Permiten importar archivos de contenidos grabados en cámaras Panasonic P2 o Sony XDCAM y XDCAMEX.

- **Subpestaña Audio/Video/Stills (audio/vídeo/imágenes fijas)**

  Permite importar archivos de contenidos, imágenes o archivos de audio.

- **Subpestaña RTD**

  Permite importar vídeo que contenga transiciones.

- **Subpestaña EVS Server**

  Permite importar archivos de contenidos que se encuentran en un servidor EVS de la misma red que Xedio Suite. En este caso, Xedio no importa el contenido del archivo al sistema de almacenamiento de Xedio, sino que crea una referencia a los archivos del servidor en la base de datos de Xedio.

Nota
Los nombres de los campos obligatorios se resaltan en rojo en la interfaz de usuario hasta que se rellenan con un valor.

En la parte inferior de la pestaña también se muestran mensajes de advertencia indicando al usuario los campos que se deben rellenar.

1.2.1 PROCESO DE IMPORTACIÓN GENERAL Y CAMPOS OBLIGATORIOS

El proceso de importación es parecido en todas las pestañas. Sin embargo, la información sobre el archivo que se proporciona depende del archivo que se vaya a importar.

A continuación se indican cuáles son los pasos obligatorios y la información necesaria en cada subpestaña y para todas las sesiones de importación:

1. Especifica dónde debe buscar Xedio Importer los archivos que se deben importar.

2. Especifica el campo **Label**, es decir, el nombre del contenido cuando se importe en Xedio CleanEdit.

3. Marca la casilla **Published** para que todos los usuarios puedan ver y utilizar el contenido.

4. Haz clic en el botón **Start Import Process** (iniciar proceso de importación) en la parte inferior de la ventana.

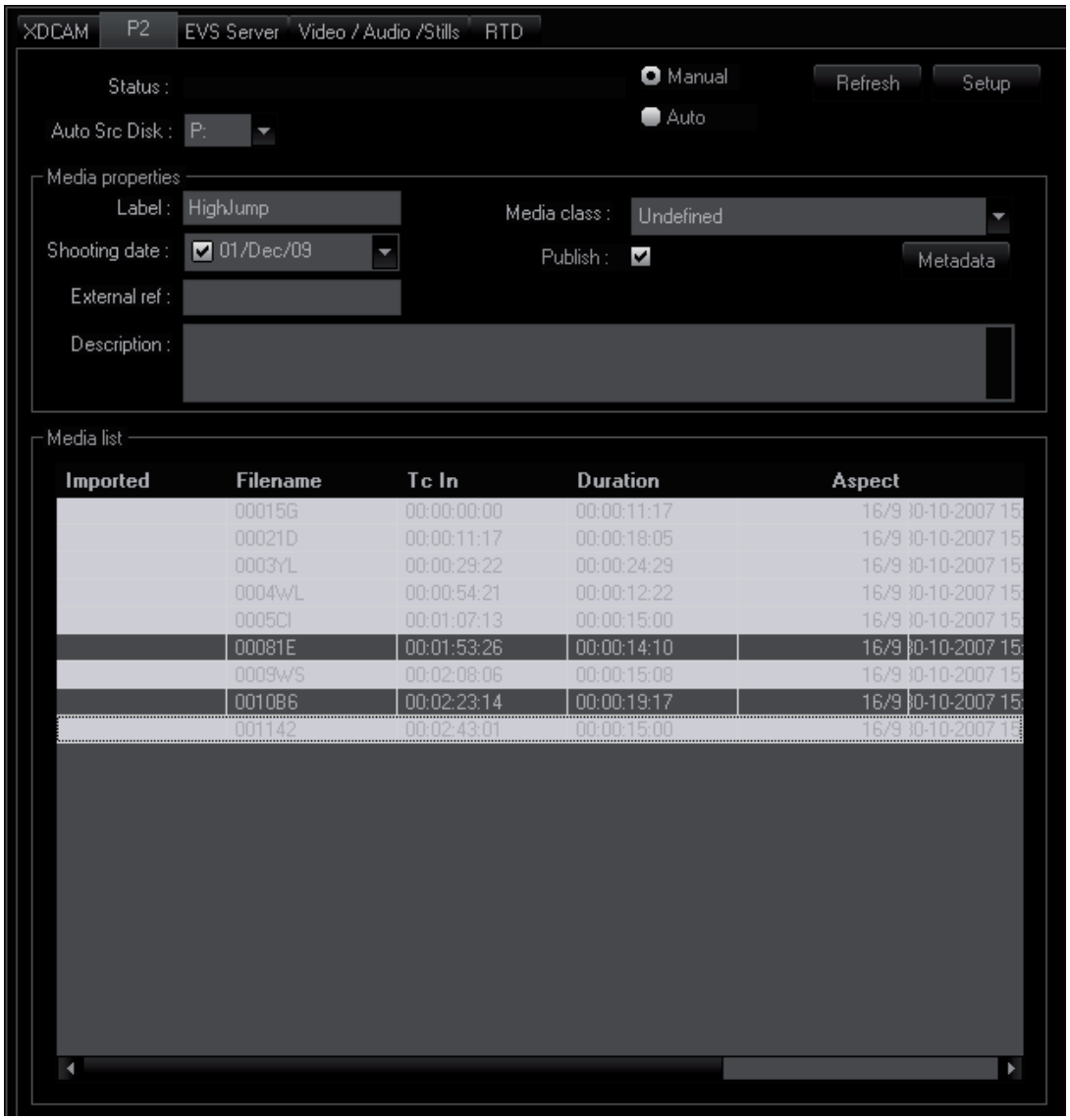
Una vez importados, los archivos estarán disponibles en CleanEdit, en la pestaña Media Manager, y en función del tipo de archivo, también en la pestaña XT Clips.

New!

2. Importación de archivos P2, XDCAM y XDCAMEX

2.1 INTRODUCCIÓN

En las pestañas P2, XDCAM y XDCAMEX se pueden importar archivos creados con una cámara P2, XDCAM o XDCAMEX. Los archivos originales se pueden obtener de una cámara conectada directamente a la estación de trabajo CleanEdit o a través de un servidor FTP.



2.2 PROCESO DE IMPORTACIÓN

Para poder importar archivos desde las cámaras P2, XDCAM y XDCAMEX, sigue estos pasos:

1. Pulsa el botón **Setup** (configuración) para acceder a la ventana **Setup** y define:
   - las ubicaciones de origen y destino,
   - los valores predeterminados de las propiedades de los archivos importados,
   - la asignación de canales de audio.
2. Especifica el campo **Label**, es decir, el nombre del contenido, cuando se importe en Xedio CleanEdit.
3. En caso necesario, modifica las propiedades de los archivos antes de realizar la importación.
4. Marca la casilla **Published** para que todos los usuarios puedan ver y utilizar el contenido.
5. Selecciona los archivos que quieras importar en la **Media List** (lista de contenidos):
   - Para seleccionar varios archivos no contiguos haz clic en ellos pulsando **CTRL**.
   - Para seleccionar varios archivos contiguos haz clic en ellos pulsando **SHIFT**.
6. Haz clic en el botón **Start Import Process** (iniciar proceso de importación) en la parte inferior de la ventana.

Al final del proceso de importación aparece un mensaje especificando el número de archivos que se han importado correctamente. Una vez importados, los archivos pasan a estar disponibles en la pestaña Media Manager de CleanEdit.

2.3 CAMPOS DE LAS PESTAÑAS XDCAM, XDCAMEX Y P2

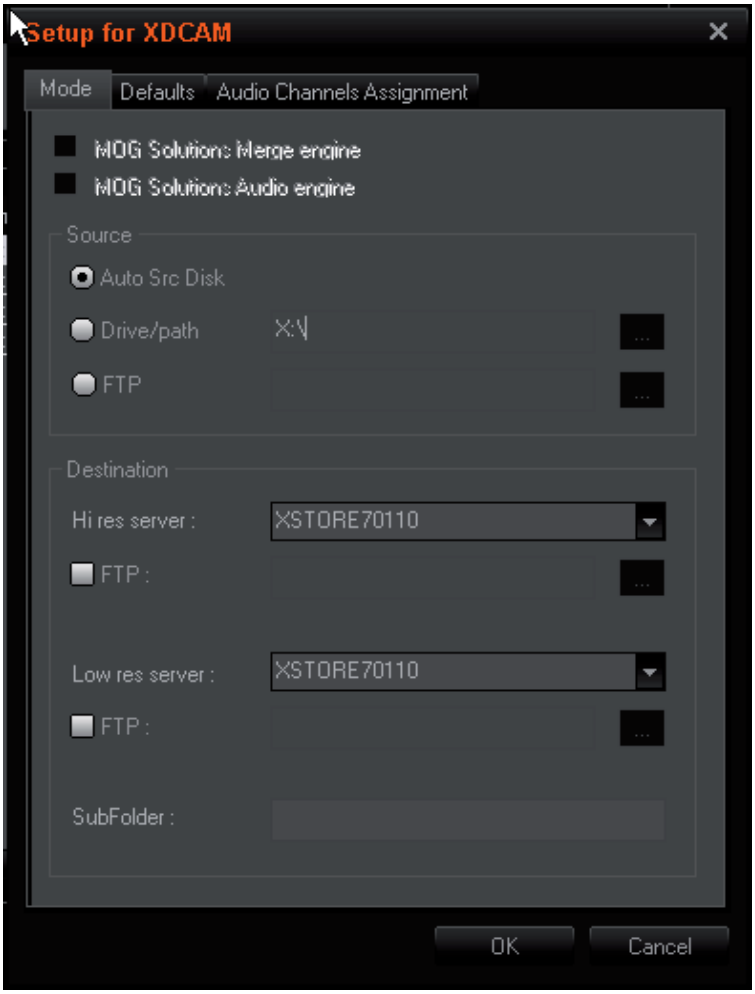
Campo	Descripción
General	
Status (estado)	Estado de la última acción realizada (configuración o importación).
Auto Src Disk (detección automática de discos fuente)	Lista de discos detectados cuando los archivos originales se buscan en discos mediante el proceso Auto Src Disk (seleccionado en la configuración).
Manual/Auto	Especifica si el proceso de importación es manual o automático.

Campo	Descripción
	Cuando la importación es automática, se importan todos los archivos identificados. En caso de que sea manual, es necesario seleccionar los archivos en la Media List (lista de contenidos) y pulsar el botón **Start Import Process** (iniciar proceso de importación). Si no se selecciona ningún archivo, se importan todos.
Refresh (actualizar)	Botón que actualiza los datos cuando se modifican los parámetros de configuración.
Setup (configuración)	Botón para acceder a los parámetros de configuración.
Media Properties (propiedades de los contenidos)	
Label (etiqueta) (campo obligatorio)	Nombre asignado a los archivos cuando se importan a la base de datos de Xedio.
Shooting date (fecha de rodaje) (campo obligatorio)	Fecha en la que se grabaron los contenidos con la cámara. Valor predeterminado: fecha actual.
Media Class (clase del contenido) (campo obligatorio)	Clasificación de los contenidos tal como se definen en Class Manager de Xedio Manager. Valor predeterminado: no definido.
Publish (publicar)	Casilla que permite ver los contenidos importados en las listas de bases de datos de las estaciones de trabajo cliente. Es necesario marcarla si se quieren utilizar los contenidos en CleanEdit.
External Ref. (referencia externa)	Referencia externa del soporte original, como, por ejemplo, un código de barras que identifique una cinta de un VTR.
Description (descripción)	Texto opcional para describir los contenidos.
Media List (lista de contenidos)	
Lista que se rellena de forma automática con los archivos originales detectados que se pueden importar desde la ubicación original. Selecciona los contenidos que quieras importar de la lista y pulsa **Start Import Process** (iniciar proceso de importación) para importar los archivos al destino especificado.	

2.4 SETUP WINDOW (VENTANA DE CONFIGURACIÓN)

La ventana **Setup** se abre haciendo clic en el botón **Setup** en la esquina superior derecha de la pestaña XDCAM o P2.

2.4.1 PESTAÑA MODE (MODO)



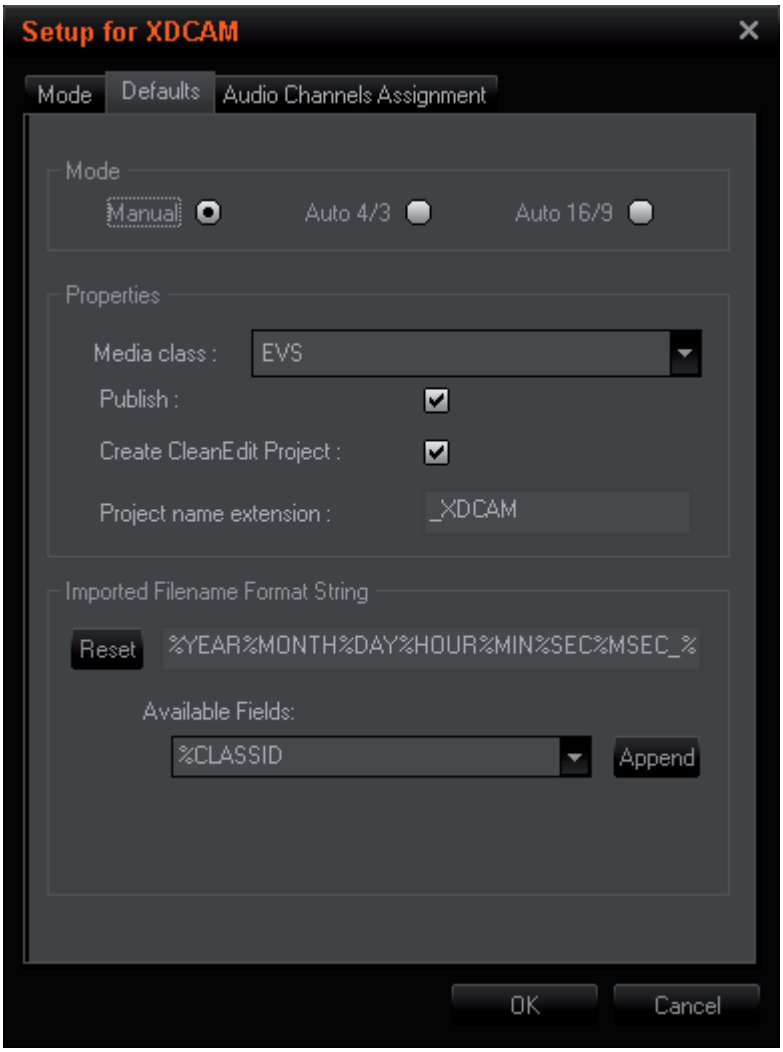
En esta pestaña se puede especificar dónde y cómo se identificará el archivo original, y dónde se importarán los archivos.

Campo	Descripción
General	
MOG Solution: Merge engine (motor de fusión)	Motor de otro fabricante que concatena todos los clips originales seleccionados para importarlos en un solo archivo de contenido.
MOG Solution: Audio engine (motor de audio)	Solución de otro fabricante que sustituye el audio de los contenidos de baja resolución por el audio de los contenidos de alta resolución para mejorar la calidad del audio de baja resolución.

Campo	Descripción
Source (fuente)	Selecciona la opción que se utilizará para detectar los archivos originales:
Auto Src Disk (detección automática de discos fuente)	Opción para explorar automáticamente los discos de las cámaras con el fin de buscar nuevos archivos e importarlos.
Drive/path (unidad/ruta)	Unidad o ruta para acceder a una cámara o dispositivo conectado a la estación de trabajo Xedio a través de una conexión USB o FireWire (en función del dispositivo).
FTP	Servidor FTP utilizado con algunas cámaras o dispositivos conectados a la estación de trabajo Xedio a través de una conexión GigE. Se deben especificar la dirección IP, el nombre de inicio de sesión y la contraseña para conectarse al servidor FTP.
Destination (destino)	
Hi-res server (servidor de alta resolución)	Servidor de contenidos que se utilizará para almacenar los archivos importados. La lista se obtiene de los servidores de contenidos en los que se ha definido una carpeta de alta resolución en Xedio Manager (**Media** > herramienta **Servers**).
FTP	Servidor FTP en el que se almacenarán los archivos de alta resolución importados. Se deben especificar la dirección IP, el nombre de inicio de sesión y la contraseña para conectarse al servidor FTP.
Lo-res server (servidor de baja resolución)	Servidor de contenidos que se utilizará para almacenar los archivos importados. La lista se obtiene de los servidores de contenidos en los que se ha definido una carpeta de baja resolución en Xedio Manager (**Media** > herramienta **Servers**).
FTP	Servidor FTP en el que se almacenarán los archivos de baja resolución importados. Se deben especificar la dirección IP, el nombre de inicio de sesión y la contraseña para conectarse al servidor FTP.
Subfolder (subcarpeta)	Subcarpeta en la que se almacenarán los archivos en el servidor FTP. La subcarpeta se debe haber creado con anterioridad.

2.4.2 PESTAÑA DEFAULTS (VALORES PREDETERMINADOS)

En la pestaña Defaults se identifican los valores predeterminados, que se pueden modificar en la pestaña principal.



Campo	Descripción
Mode (modo)	Botón para seleccionar cómo se definirá la relación de aspecto de los archivos importados. Valores posibles: • **Manual:** La relación de aspecto se define de forma manual para cada archivo durante el proceso de importación. • **Auto 4/3:** La relación de aspecto de todos los contenido importados se establece en 4/3. • **Auto 16/9:** La relación de aspecto de todos los contenido importados se establece en 16/9.

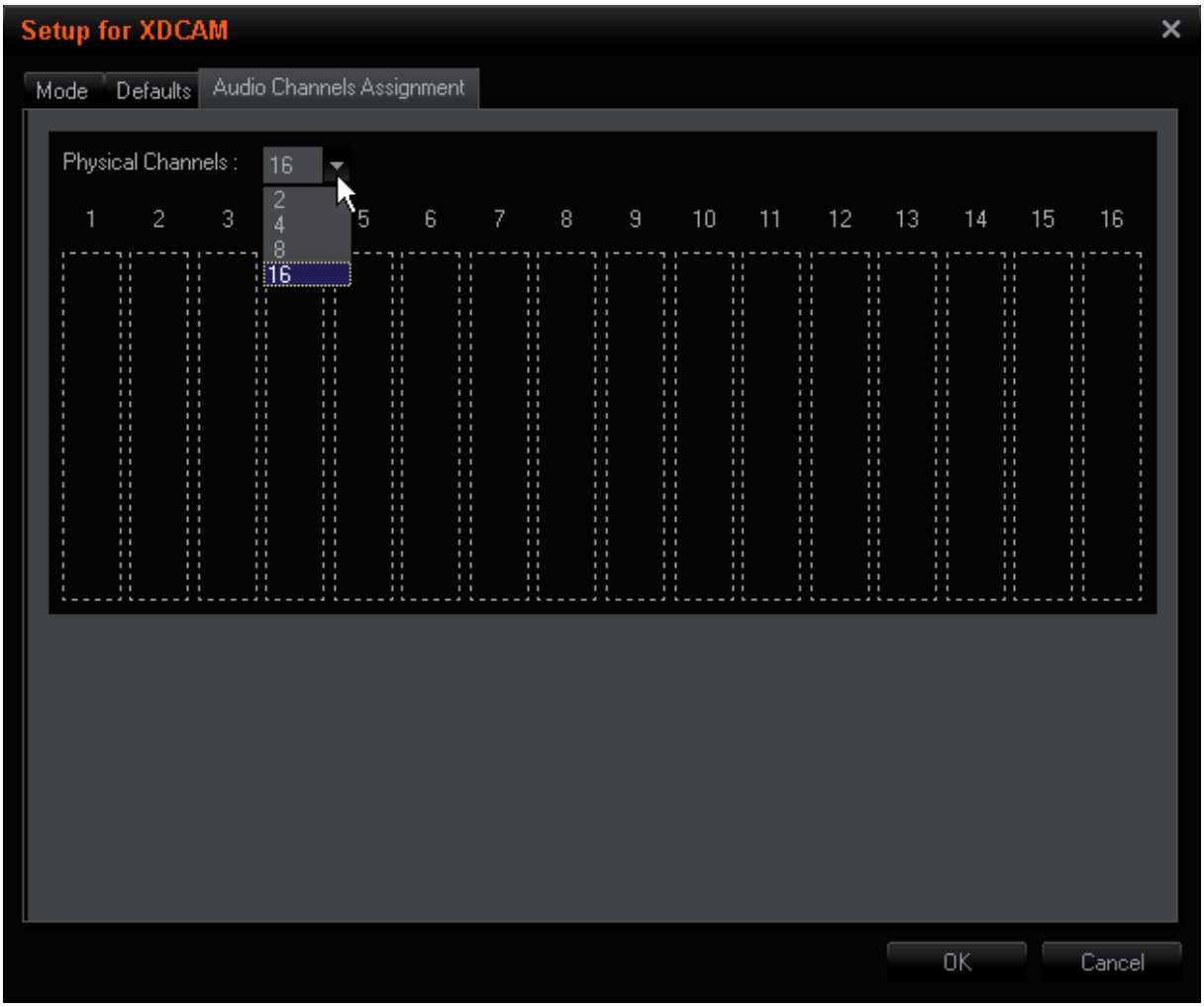
Campo	Descripción
Properties (propiedades)	Especifica los valores predeterminados de algunos campos de la pestaña principal XDCAM o P2.
Media Class (clase del contenido)	Clase de contenidos predeterminada seleccionada en la pestaña XDCAM o P2.
Publish (publicar)	Valor predeterminado de la casilla Published en las pestañas XDCAM o P2.
Create CleanEdit Project (crear proyecto de CleanEdit)	Cuando se marca esta casilla, se creará automáticamente un proyecto de CleanEdit cada vez que se inicie un proceso de importación. En caso de que la importación sea automática, el proyecto de CleanEdit se creará para todos los contenidos importados automáticamente.
Project Name Extension (extensión del nombre de proyecto)	Extensión que se utilizará para dar nombre al proyecto cuando se cree automáticamente. El nombre del proyecto se forma concatenando la etiqueta y la extensión del proyecto.
Imported Filename Format String (cadena de formato del nombre de archivo importado)	Cadena que se utiliza como modelo para asignar un nombre a los archivos de contenidos importados. Se basa en los campos de metadatos seleccionados en las listas desplegables de **Available Fields** (campos disponibles) y añadidos a la cadena con el botón **Append** (añadir).
Available Fields (campos disponibles)	Campos que se pueden utilizar en el nombre de los archivos de contenidos importados.
Append (añadir)	Botón que añade el campo seleccionado a la cadena del nombre de archivo.
Reset (restablecer)	Botón que restablece la cadena de formato de nombre de archivo importado con el modelo predeterminado.

2.4.3 PESTAÑA AUDIO CHANNEL ASSIGNMENT (ASIGNACIÓN DE CANALES DE AUDIO)

La pestaña Audio Channel Assignment permite definir cómo se asignarán los canales de audio estéreo de los archivos originales en la configuración de audio de CleanEdit.

Nota

Una vez definida la asignación de pistas de audio en Xedio Importer o AutoFile Importer, estos valores se utilizarán siempre en la estación de trabajo en lugar de los valores predeterminados definidos en Xedio Manager.



CÓMO DEFINIR LA ASIGNACIÓN DE CANALES DE AUDIO

Es posible definir la asignación de canales de audio en función del tipo de archivo de contenidos seleccionado (en este ejemplo, XDCAM).

Se puede definir una de las configuraciones siguientes:

- hasta 8 pares estéreo

- hasta 5 pares estéreo y un grupo 5.1
- hasta 2 pares estéreo y dos grupos 5.1

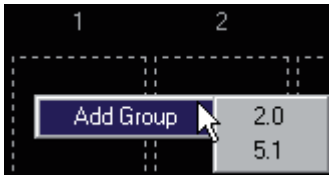
Para ello, sigue estos pasos.

1. En el campo **Physical Channels** (canales físicos), selecciona el número de canales de audio: 2, 4, 8 ó 16.

Se mostrarán en la ventana tantos bloques como canales de audio seleccionados.

2. Haz clic con el botón derecho del ratón en el campo de un canal de audio.

Aparecerá el menú contextual:



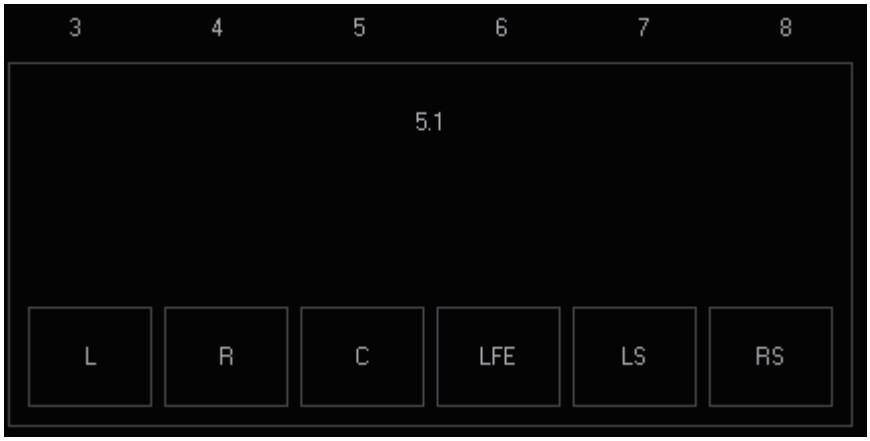
3. Selecciona una de las opciones:

- 2.0

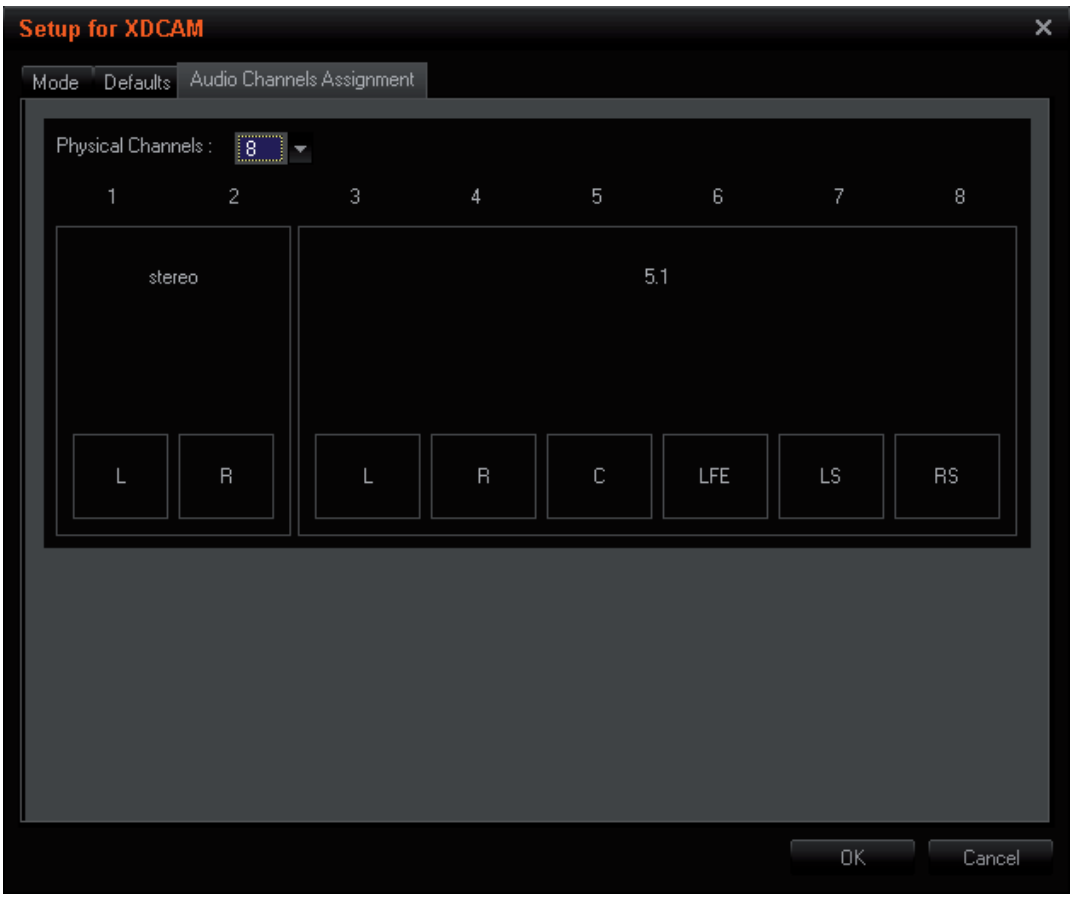
  Se utilizan dos canales de audio.

- 5.1

  Se utilizan seis canales de audio.



4. Repite los pasos 2 y 3 para el resto de los canales.



CÓMO ELIMINAR UNA ASIGNACIÓN DE PISTAS

Para cancelar la asignación de una pista, sigue estos pasos:

1. Haz clic con el botón derecho del ratón en el bloque de las pistas de audio.

   Aparecerá el menú contextual.

2. Selecciona **Remove Group** (eliminar grupo).

   Los 2 bloques (pistas estéreo) o 6 bloques (pistas 5.1) quedan vacíos y vuelven a estar disponibles.

CÓMO CAMBIAR EL ORDEN DE LA ASIGNACIÓN DE LAS PISTAS

Para cambiar de posición una pista, sigue estos pasos:

1. Haz clic con el botón derecho del ratón en el bloque de las pistas de audio.

   Aparecerá el menú contextual.

2. Selecciona **Move Group Down** (desplazar grupo hacia abajo) o **Move Group Up** (desplazar grupo hacia arriba).

   Los canales de la pista cambiarán de posición.

3. Importación de archivos de vídeo, audio o imágenes fijas

3.1 INTRODUCCIÓN

Para importar un nuevo vídeo en una arquitectura que trabaje con archivos de alta y baja resolución, los dos archivos se deben importar al mismo tiempo desde la pestaña Video/Audio/Stills (vídeo/audio/imágenes fijas).

El archivo de alta resolución se utilizará en estaciones de trabajo de alta resolución, y el archivo de baja resolución se utilizará en estaciones de trabajo de baja resolución.

El proceso de importación hará referencia a este nuevo contenido en la base de datos a partir de un rango de códigos de tiempo común a ambos archivos.

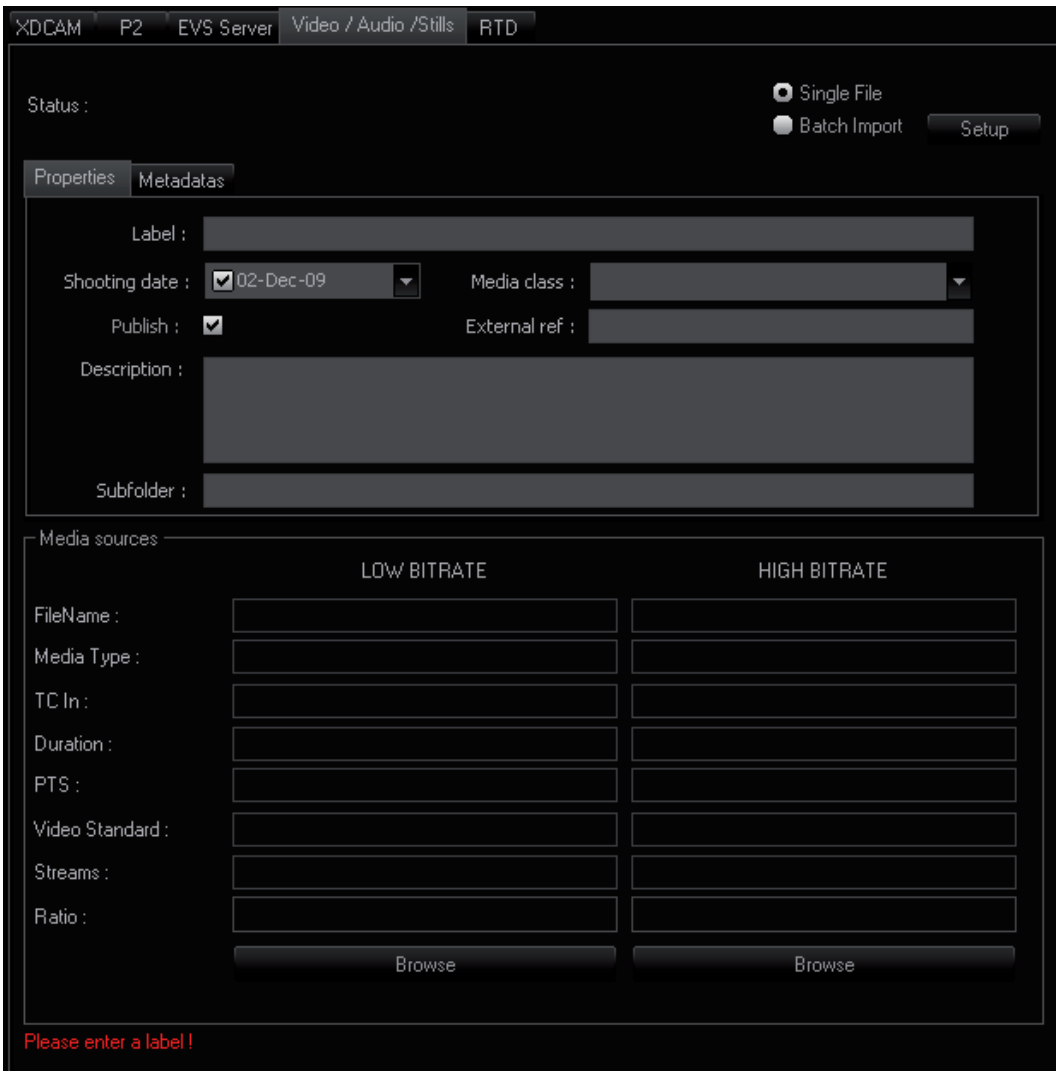
3.2 IMPORTACIÓN DE UN SOLO ARCHIVO O POR LOTES

Existen dos modos distintos de importar contenidos al sistema:

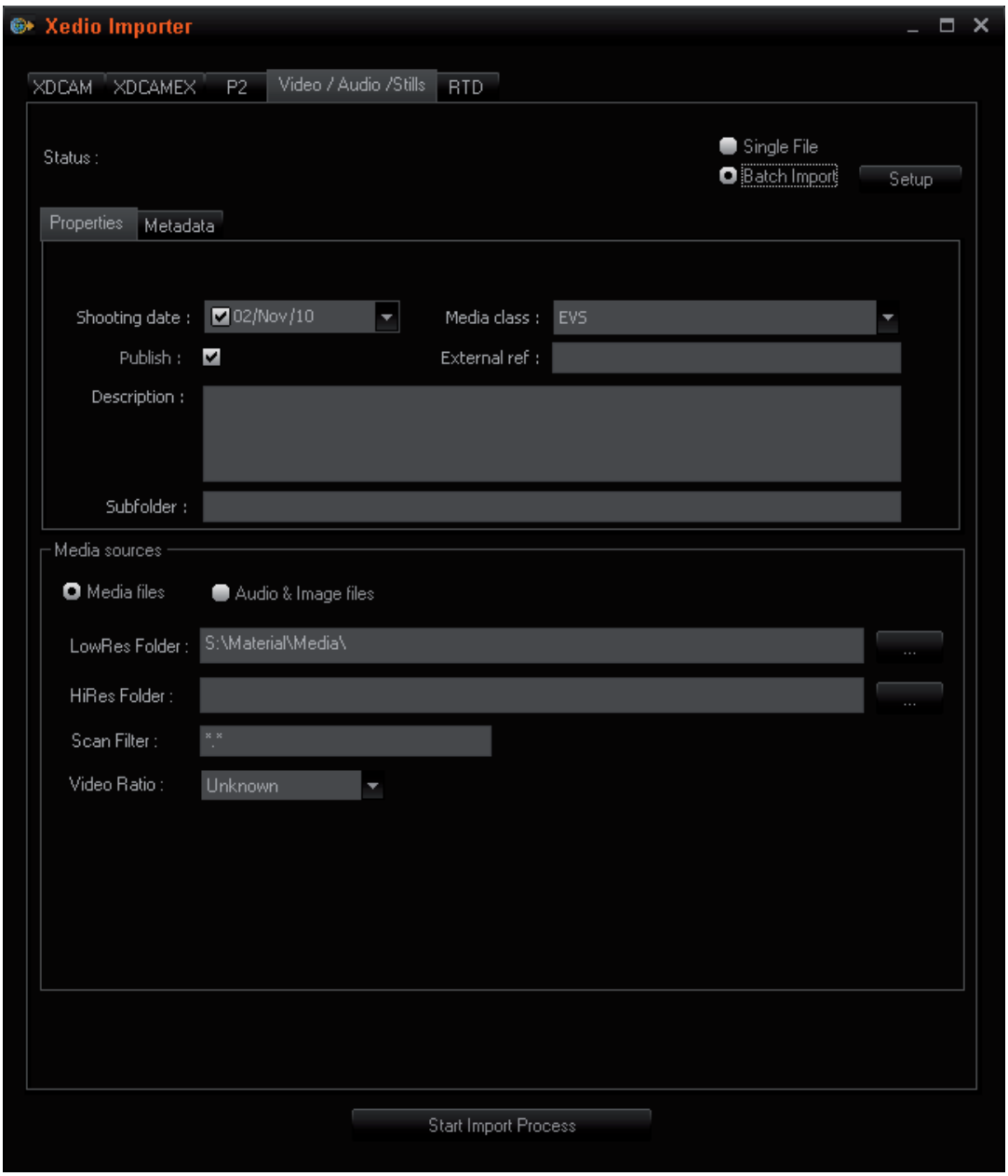
- El primero consiste en importar un solo archivo y permite darle una etiqueta.
- El segundo es la importación por lotes, que permite importar los contenidos de carpetas enteras, pero utiliza los nombres de los archivos originales para etiquetar los contenidos.

En ambos casos se puede aplicar el proceso de importación general definido en el apartado 1.2.1, "Proceso de importación general y campos obligatorios", en la página 3, para importar los archivos necesarios.

IMPORTACIÓN DE UN SOLO ARCHIVO



IMPORTACIÓN POR LOTES



3.3 SETUP (CONFIGURACIÓN)

Antes de empezar a importar los archivos, es necesario especificar los siguientes parámetros mediante el botón **Setup**:

- El servidor de contenidos en el que se almacenarán los archivos de baja y alta resolución cuando se importen.
- Cómo se asignarán las pistas de audio del archivo original en la configuración de audio de CleanEdit. Se pueden asignar hasta 16 canales de audio.

New!

3.4 CAMPOS DE LA PESTAÑA VIDEO/AUDIO/STILLS

En la tabla siguiente se describen los campos que se utilizarán tanto al importar un archivo como al realizar una importación por lotes.

Campo	Descripción
Subpestaña Properties (propiedades)	
Shooting date (fecha de rodaje) (campo obligatorio)	Fecha en la que se grabaron los contenidos con la cámara. Valor predeterminado: fecha actual.
Media Class (clase del contenido) (campo obligatorio)	Clasificación de los contenidos tal como se definen en Class Manager de Xedio Manager. Valor predeterminado: no definido.
Publish (publicar)	Casilla que permite ver los contenidos importados en las listas de bases de datos de las estaciones de trabajo cliente.
External Ref. (referencia externa)	Referencia externa del soporte original, como, por ejemplo, un código de barras que identifique una cinta de un VTR.
Description (descripción)	Texto opcional para describir los contenidos.
Sub-folder (subcarpeta)	Subcarpeta del servidor de almacenamiento que se utilizará (o que se creará).
Setup (configuración)	Botón para acceder a los parámetros de los archivos importados.
Subpestaña Metadata (metadatos) En esta pestaña se muestran los campos de metadatos del perfil de metadatos predeterminado de los contenidos, que se pueden rellenar con los valores necesarios.	

En la tabla siguiente se describen los campos que hacen referencia a la importación de un solo archivo:

Campo	Descripción
Label (etiqueta) (campo obligatorio)	Nombre asignado a los archivos cuando se importan a la base de datos de Xedio.
Campos de Low Bitrate (bitrate bajo)	El botón **Browse** (explorar) permite seleccionar los archivos de baja resolución.
Campos de High Bitrate (bitrate alto)	El botón **Browse** (explorar) permite seleccionar los archivos de alta resolución. Nota Los archivos de alta y baja resolución deben tener el mismo intervalo de códigos de tiempo para que se puedan importar como un nuevo contenido en el sistema.

En la tabla siguiente se describen los campos que hacen referencia a la importación por lotes. En estos campos se define la configuración de los archivos originales:

Campo	Descripción
Carpeta LowRes	Carpeta en la que se almacenan los archivos originales de baja resolución.
Carpeta HiRes	Carpeta en la que se almacenan los archivos originales de alta resolución.
Scan Filter (filtro de exploración)	Extensión del formato de los archivos que se importan. Si se especifica en este campo la extensión de archivo, la aplicación busca e importa los archivos que tengan esta extensión. El filtro de exploración se recomienda en caso de que se trabaje con múltiples formatos de archivo. Por ejemplo, el filtro será de *.mxf para OPAtom y *.mov para QuickTime Ref.
Video Ratio (relación de vídeo)	Relación de vídeo de los archivos originales, es decir, 4/3 ó 16/9.

4. Importación de efectos de transición (RTD)

4.1 INTRODUCCIÓN

Un RTD es un efecto de transición que se puede utilizar en Xedio CleanEdit entre dos clips de vídeo. Los RTD son secuencias de archivos numerados en formato TIFF, que cuentan con dos máscaras. En esta pestaña se puede convertir una secuencia de imágenes TIFF en un archivo de efectos de transición para CleanEdit. Se recomienda crear los RTD con una duración máxima de 1,5 segundos.

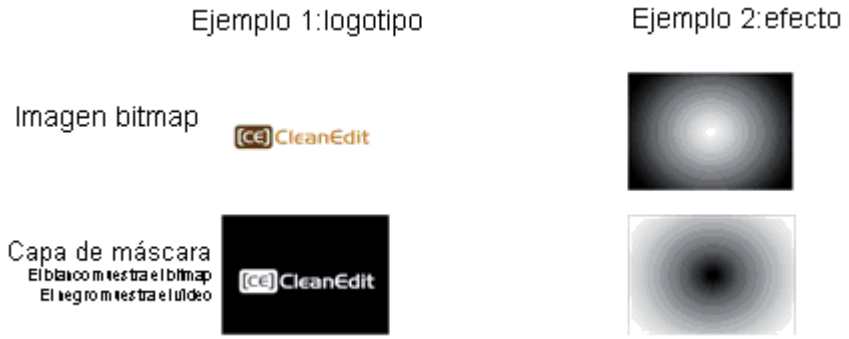
Aviso importante

Dentro de un vídeo editado, la duración total de los distintos RTD utilizados en un timeline NO puede superar los 4 segundos. El mismo RTD se puede utilizar las veces que sea necesario dentro de un timeline, siempre y cuando se cumpla la restricción de la duración total.

4.2 INFORMACIÓN SOBRE ARCHIVOS TIFF Y RTD

4.2.1 ARCHIVOS TIFF QUE SE NECESITAN PARA UN RTD

En los formatos de archivo TIFF y TGA se admiten logotipos o imágenes fijas con una máscara:



Los archivos **Tiff** constan de tres elementos:

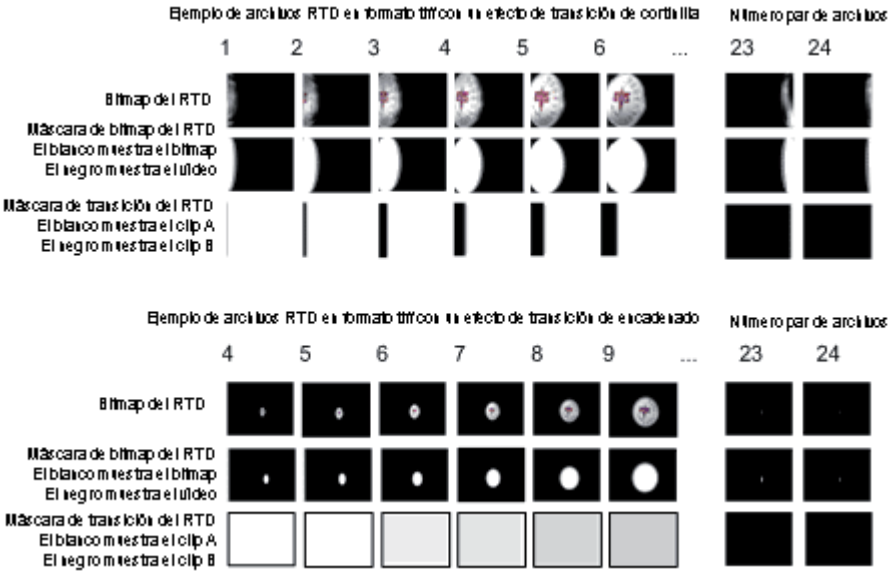
- el **bitmap** visible;
- la **máscara de bitmap**;

  En la máscara de bitmap, el blanco representa el área de la imagen que permanecerá visible, mientras que el negro representa el área que será transparente.

- la **máscara de transición**;

  En la máscara de transición, el blanco representa la imagen actual y el negro representa la siguiente.

  En la imagen siguiente se muestra un resumen:



4.2.2 CONDICIONES QUE DEBEN CUMPLIR LOS ARCHIVOS TIFF

Para una secuencia de RTD se necesita un número par de archivos Tiff.

Los archivos Tiff deben ser de tamaño completo:

- En PAL SD: 720 x 576 píxeles
- En NTSC SD: 720 x 480 píxeles
- En HD: 1920 x 1080 píxeles

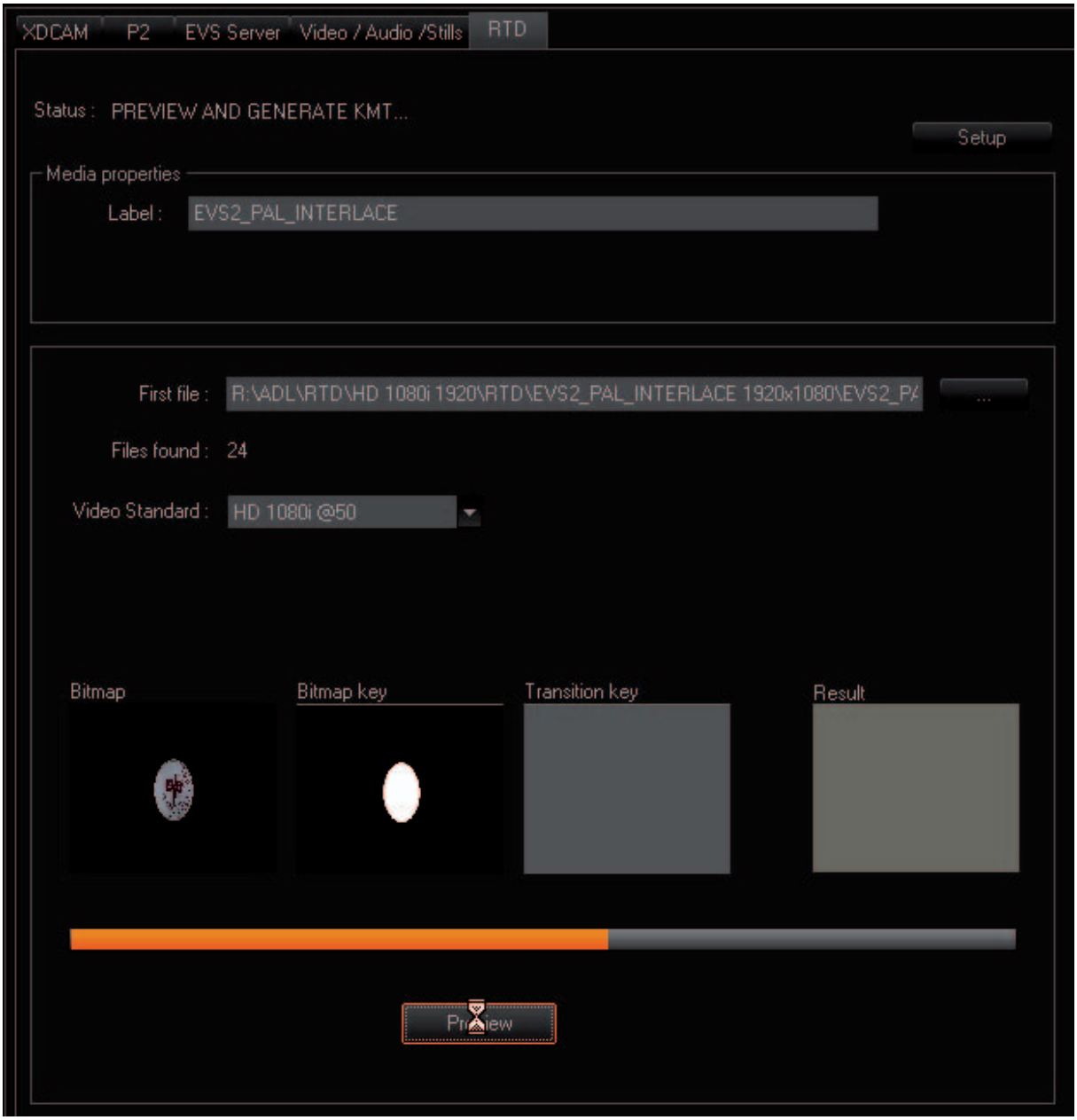
En PAL, para mantener la relación de aspecto, la resolución de 768 píxeles se reduce a 720 en 4:3, y la resolución de 1024 píxeles, a 720 en 16:9.

Los archivos Tiff se deben crear en modo RGB, 24 bits/píxeles (8 bits/color), 2 máscaras.

4.3 SETUP (CONFIGURACIÓN)

Antes de empezar a importar archivos, es necesario especificar mediante el botón **Setup** el servidor de contenidos en el que se almacenarán, cuando se importen, los archivos de baja y alta resolución.

4.4 CAMPOS DE LA PESTAÑA RTD



Para ver un previo de una secuencia de RTD (Replay Transition Device) e importarla, selecciona la pestaña RTD, rellena los campos siguientes y haz clic en el botón **Start Import Process** (iniciar proceso de importación) para copiar el archivo del efecto en el servidor de almacenamiento y añadirlo a la base de datos.

En la tabla siguiente se describen los campos:

Campo	Descripción
Label (etiqueta, campo obligatorio)	Nombre asignado a los archivos cuando se importan a la base de datos de Xedio.
First File (primer archivo)	Con el botón **Browse** se puede seleccionar un archivo de la secuencia que se va a importar.
Files found (archivos encontrados)	Número de archivos que se encuentran en la misma carpeta que el primer archivo seleccionado. Para importar una secuencia de RTD se necesita un número par de archivos .tiff.
Video Standard (estándar de vídeo)	Vídeo estándar que se aplicará para crear la transición: PAL SD, HD 1080i @50, NTSC drop SD, HD 1080i @59,94
Botón Preview (previo)	Muestra las imágenes correspondientes en los campos **Bitmap**, **Bitmap Key** (máscara de bitmap) y **Transition Key** (máscara de transición), y convierte la secuencia que se debe mostrar en el campo **Result** (resultado).

5. Importación de archivos desde servidores EVS

5.1 INTRODUCCIÓN

5.1.1 ACCESO DIRECTO A LOS SERVIDORES DE VÍDEO EVS

La pestaña EVS Server permite ver directamente el material de los servidores de vídeo EVS (servidores XT, XS o XL) y acceder a ellos mediante la conexión Ethernet. Los contenidos que importes tendrán una referencia en el servidor de contenidos de Xedio (pero no se importarán físicamente) y su definición se añadirá a la base de datos de Xedio.

Para poder ver el contenido de los servidores en la pestaña EVS Server, se deben definir correctamente en la herramienta **Linx** > **EVS Video Server** de Xedio Manager.

5.1.2 ACCESO A LOS CLIPS DEL SERVIDOR DE VÍDEO O A LOS ARCHIVOS DE COPIA DE SEGURIDAD

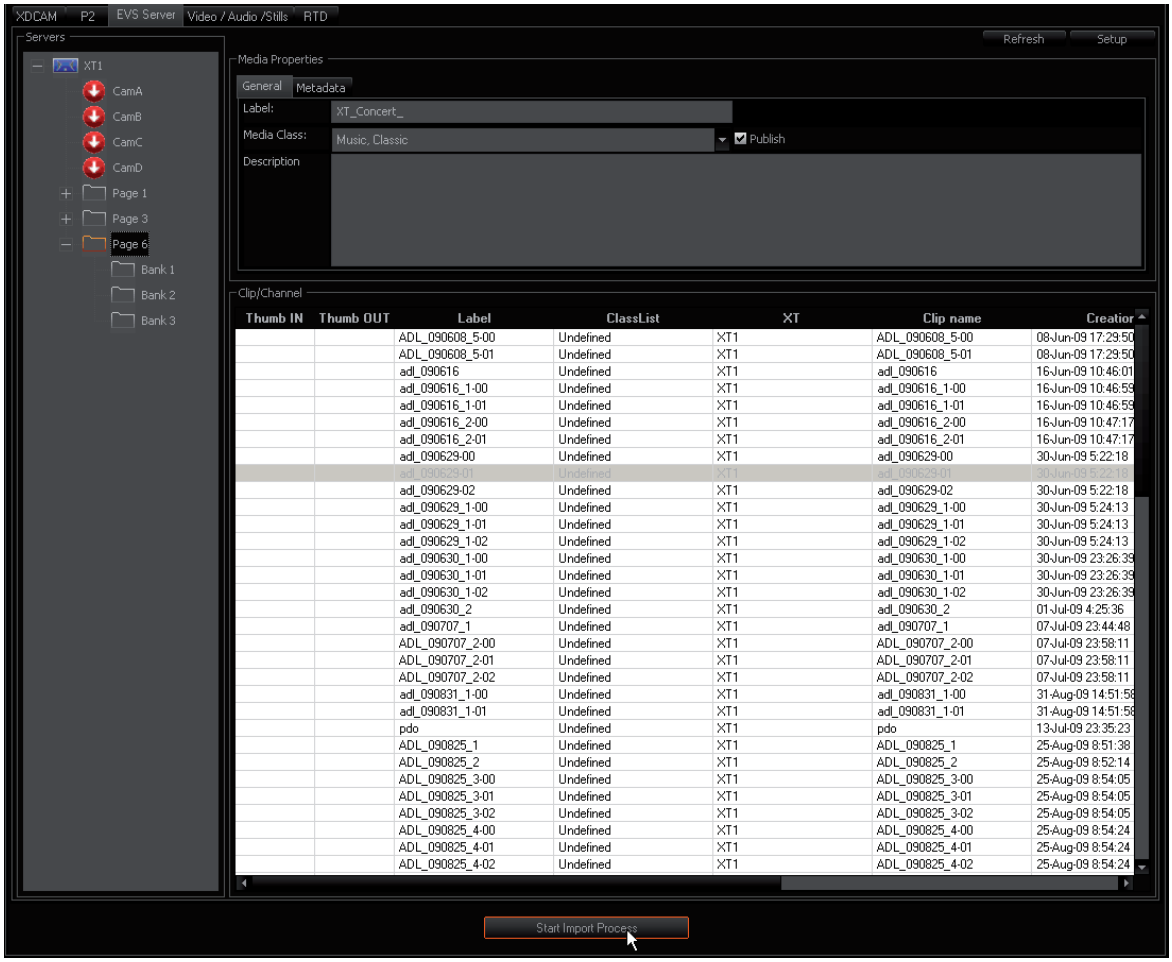
Si se utiliza la funcionalidad de acceso directo, se accede a los contenidos directamente en el servidor de vídeo EVS, siempre y cuando no se haya realizado ninguna copia de seguridad de estos contenidos. Si se ha realizado una copia de seguridad mediante XFile (copia de seguridad automática o manual) o el IPDirector (envío a un destino de CleanEdit), CleanEdit abrirá el archivo de copia de seguridad en lugar del clip del servidor de vídeo EVS.

Aviso importante

Como los clips no se pueden proteger frente a una eliminación manual en el servidor de vídeo EVS, es altamente recomendable realizar una copia de seguridad en XFile o en el IPDirector.

5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PESTAÑA EVS SERVER

5.2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES



La pestaña EVS Server se divide en cuatro áreas:

- Área Server Structure (estructura del servidor)
- Área Media Properties (propiedades del contenido)
- Área Clip/Channel (clip/canal)
- Botones **Setup** y **Refresh**

5.2.2 ÁREA SERVER STRUCTURE (ESTRUCTURA DEL SERVIDOR)

En esta área se muestran los servidores definidos en Xedio Manager y los siguientes elementos:

- Los canales de grabación que se pueden definir en un determinado servidor (no sólo los canales de grabación activos).
- Las páginas y bancos en los que hay clips disponibles.

5.2.3 ÁREA MEDIA PROPERTIES (PROPIEDADES DEL CONTENIDO)

En esta área se especifica la información necesaria para identificar el contenido en Xedio CleanEdit:

Campo	Descripción
General	
Label (etiqueta) (campo obligatorio)	Nombre asignado a los clips de servidores XT cuando se definen en la base de datos de Xedio. Si no se especifica ninguna etiqueta en este campo, se utilizará el nombre del clip del servidor XT, que es el campo **Clip Name** (nombre del clip) en la pestaña XT Clips o el campo **Name** (nombre) en la pestaña Media Manager.
Media Class (clase del contenido) (campo obligatorio)	Clasificación de los contenidos tal como se definen en Class Manager de Xedio Manager. Valor predeterminado: no definido.
Publish (publicar)	Casilla que permite ver los contenidos importados en las listas de bases de datos de las estaciones de trabajo cliente.
Description (descripción)	Texto opcional para describir los contenidos.
Metadata (metadatos)	
Se muestran los campos de metadatos incluidos en el perfil de metadatos predeterminado definido en Xedio Manager. Puedes modificar el valor predeterminado o asignar un valor a estos campos.	

5.2.4 ÁREA CLIP/CHANNEL (CLIP/CANAL)

En esta área se muestran los clips que se corresponden con la selección del área Server Structure, es decir:

Si se ha seleccionado...	Se observan
un canal de grabación en el área Server Structure	los clips creados en este canal de grabación
una página/banco en el área Server Structure	los clips guardados en esta página/banco

5.2.5 SETUP (CONFIGURACIÓN)

El botón **Setup** permite especificar el servidor de contenidos de alta y baja resolución al que harán referencia los contenidos o clips importados desde los servidores EVS.

5.3 USO DE LOS TRENES DE GRABACIÓN Y CLIPS DE LOS SERVIDORES EVS EN XEDIO

5.3.1 CÓMO IMPORTAR CLIPS DESDE UN SERVIDOR EVS

Cuando se importan clips desde un servidor EVS en Xedio, no se importan los archivos físicamente en el servidor de contenidos, sino que se crea una ubicación virtual en este servidor y se almacena la definición de los clips en la base de datos de Xedio. Por lo tanto, los servidores deben estar conectados para que se pueda acceder al material.

Es posible importar todos los clips creados con una determinada cámara o almacenados en un determinado banco o página en CleanEdit para que estén disponibles en las pestañas XT Clips y Edit Manager.

Para importar clips desde un servidor EVS, sigue estos pasos:

1. Selecciona la cámara, la página o el banco en el área Server Structure.

   En el área Clip/Channel se muestran todos los clips creados con el canal seleccionado o almacenados en el banco o página seleccionados.

2. Especifica el campo **Label**, es decir, el nombre del contenido, cuando se importe en Xedio CleanEdit. De manera predeterminada, se rellena con el nombre del clip.

3. Marca la casilla **Publish** para que todos los usuarios puedan ver y utilizar el contenido.

4. Haz clic en el botón **Start Import Process** (iniciar proceso de importación) en la parte inferior de la ventana.

5.3.2 ACCIONES QUE SE PUEDEN REALIZAR EN CLEANEDIT

El material de los servidores EVS se puede importar de varias formas como contenidos o clips en un proyecto a través de la pestaña EVS Server:

- Arrastra y coloca un canal de grabación de la lista Servers de la pestaña EVS Server en el área Media de un proyecto.

  Esto hará que el tren de grabación correspondiente esté disponible en el proyecto como contenido.

- Arrastra y coloca un clip del área Clip/Channel en la pestaña EVS Server al área Clips de un proyecto.

  Esto hará que este clip esté disponible en el proyecto como un clip.

- Importa los clips creados con una determinada cámara o almacenados en una determinada página o banco. Para obtener más información al respecto, consulta el apartado anterior.

Instant Tapeless Technology

EVS Broadcast Equipment
Liège Science Park
16, rue Bois St Jean
B-4102 Ougrée
Belgium

Corporate Headquarters
+32 4 361 7000

North & Latin America Headquarters
+1 973 575 7811

Asia & Pacific Headquarters
+852 2914 2501

Other regional offices available on
www.evs.tv/contact

EVS To learn more about EVS go to **www.evs.tv**